

## DAFTAR PUSTAKA

- Divayana, D.G.H., dkk ( 2018).Pelatihan Pembuatan Buku Digital Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Bagi Para Guru Di SMK TI Udayana. *Jurnal Abdimas Dewantara*.
- Dony Sugianto,dkk (2013). Modul Virtual Multimedia Flip Book Dasar Teknik Digital. *Jurnal INVOTEC*.
- Hernita (2013). *Membuat Game Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Penerbit CV.ANDI OFFICED.
- Hidayatullah (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Sampang. *Jurnal Abdimas Dewantara*.
- Mulyaningsih ,& Saraswati ( 2017 ). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Abdimas Dewantara*.
- Nurchaili (2016). Menumbuhkan Budaya Literasi Melalui Buku Digital. *Jurnal Abdimas Dewantara*.
- Sugiyono (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Yusnimar (2014). E-Book dan Pengguna Perpustakaan Perguruan Tinggi di Jakarta. *Jurnal Abdimas Dewantara*.
- Wawan Saputra, Bambang Eka Purnama (2012). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer. *Jurnal Speed*.
- Wikipedia,Jaringan komputer. ([https://id.wikipedia.org/wiki/Jaringan\\_komputer](https://id.wikipedia.org/wiki/Jaringan_komputer) ).

Wikipedia, Film Animasi. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Animasi>).